

**PERBANDINGAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA DENGAN  
MENGUNAKAN STRATEGI *TEAMS GAMES TOURNAMENT*  
BERBASIS *CARTOON ART* DAN ELEKTRO PADA SISWA  
KELAS IV SEMESTER 2 SD AL-ISLAM 2 JAMSAREN  
SURAKARTA TAHUN AJARAN 2013/2014**

**SKRIPSI**

Untuk memenuhi sebagian persyaratan

Guna mencapai derajat

Sarjana S-1

Pendidikan Guru Sekolah Dasar



**FAISAL AZMI BAKHTIAR**

**A510100256**

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA**

**2014**

**PERSETUJUAN**

**PERBANDINGAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA DENGAN  
MENGUNAKAN STRATEGI *TEAMS GAMES TOURNAMENT*  
BERBASIS *CARTOON ART* DAN ELEKTRO PADA SISWA  
KELAS IV SEMESTER 2 SD AL-ISLAM 2 JAMSAREN  
SURAKARTA TAHUN AJARAN 2013/2014**

**Yang dipersiapkan dan disusun oleh:**

**FAISAL AZMI BAKHTIAR**

**A510100256**

Disetujui untuk dipertahankan di depan Dewan Penguji Skripsi  
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Muhammadiyah Surakarta

Pembimbing,  


**Drs. Rubino/Rubiyanto, M.Pd**

**Tanggal 11 April 2014**

## PENGESAHAN

**PERBANDINGAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA DENGAN  
MENGUNAKAN STRATEGI *TEAMS GAMES TOURNAMENT*  
BERBASIS *CARTOON ART* DAN ELEKTRO PADA SISWA  
KELAS IV SEMESTER 2 SD AL-ISLAM 2 JAMSAREN  
SURAKARTA TAHUN AJARAN 2013/2014**

**Yang dipersiapkan dan disusun oleh:**

**FAISAL AZMI BAKHTIAR**

**A510100256**

Telah dipertahankan di depan dewan penguji pada tanggal 24 April 2014 dan dinyatakan telah memenuhi syarat.

1. Drs. Rubino Rubiyanto, M.Pd.

(.....)

2. Dr. Samino, M.M

(.....)

3. Dra. Hj. Risminawati, M.Pd.

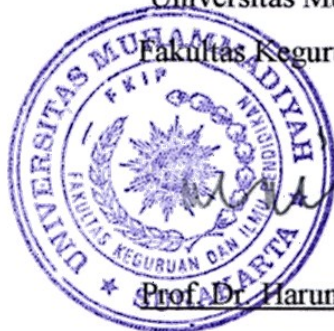
(.....)

Surakarta, 28 April 2014

Universitas Muhammadiyah Surakarta

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dekan,



Prof. Dr. Harun Joko Prayitno, M.Hum.

NIP 19650428 199303 1001

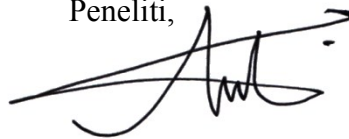
## **PERNYATAAN**

Dengan ini, saya menyatakan bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu Perguruan Tinggi dan sepanjang pengetahuan saya, juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Apabila ternyata kelak di kemudian hari terbukti ada ketidakbenaran dalam pernyataan saya di atas, maka saya akan bertanggung jawab sepenuhnya.

Surakarta, Maret 2014

Peneliti,



**Faisal Azmi Bakhtiar**

**A510100256**

## **MOTTO**

“Kemampuan adalah apa yang bisa anda lakukan. Motivasi menentukan apa yang anda lakukan. Sikap menentukan bagaimana anda melakukannya.”

(Lou Holts)

“Sebuah pohon dikenal karena buahnya. Seseorang dikenal karena perbuatannya. Perbuatan yang baik tidak akan pernah sia-sia. Ia yang menabur biji kesopanan akan memuai persahabatan. Ia yang menanam kebaikan akan meraih kasih sayang”

(Saint Basil The Great)

“Tidaklah berdosa seseorang yang berusaha lalu gagal. Dosa itu pantas bagi orang yang tidak berusaha.”

(Sue Ellen Fried)

“Nilai seorang manusia terletak pada apa yang ia berikan, bukan pada apa yang ia terima.”

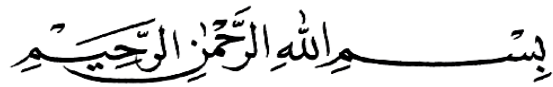
(Albert Einstein)

## **PERSEMBAHAN**

Setiap untaian kata yang terangkai di lembaran karya tulis ini dapat aku tulis sebagai wujud hidayah yang Allah berikan kepadaku. Alhamdulillahilahirabbil'Alamin atas ridlo Allah SWT karya tulis ini dapat aku selesaikan dan akan kupersembahkan untuk:

1. Bapak Abdul Mutholib dan Ibu Aisyah S.T tercinta, atas segala kasih sayang dan pengorbanan tanpa pamrih dalam mendidik dan membesarkanku dengan penuh cinta agar aku dapat menggapai semua mimpiku.
2. Adikku sikembar Nur Aida Kurniati dan Nidia Isnawati yang telah menginspirasi dan menjadikan hidupku lebih baik.
3. Bapak ibu dosen yang terhormat yang telah banyak membimbing dalam penyusunan skripsi ini.
4. Sahabat-sahabatku Dina, Jasmanto, Rijal, Sugeng dan yang lain yang tak bisa disebutkan satu persatu. Terima kasih telah membuat hari-hariku lebih berwarna.
5. Teman-teman PGSD kelas F angkatan 2010 yang luar biasa
6. Almamaterku Universitas Muhammadiyah Surakarta
7. Seluruh pembaca yang budiman

## KATA PENGANTAR



Assalamu'alaikum. Wr. Wb

Alhamdulillah, segala puji syukur ke hadirat Allah SWT yang telah melimpahkan berkah, rahmat, hidayah dan inayah-Nya sehingga penyusunan skripsi yang berjudul “Perbandingan Hasil Belajar Matematika dengan Menggunakan Strategi *Teams Games Tournament* Berbasis *Cartoon Art* Dan Elektro pada Siswa Kelas IV Semester 2 SD Al-Islam 2 Jamsaren Surakarta Tahun Ajaran 2013/2014” berjalan lancar dan terselesaikan dengan baik.

Skripsi ini disusun untuk melengkapi sebagian syarat guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar pada program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Surakarta. Banyak hambatan yang ditemui selama menyelesaikan skripsi ini. Namun, berkat bantuan serta dorongan dari berbagai pihak akhirnya kesulitan-kesulitan tersebut dapat dilalui. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Harun Joko Prayitno, M.Hum., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Surakarta.
2. Dr. Samino, M.M., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Surakarta.

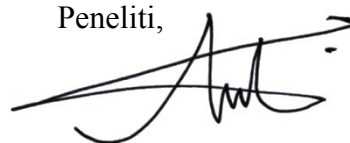
3. Drs. Rubino Rubiyanto., M.Pd., selaku pembimbing yang penuh kesabaran dan keikhlasan selalu membimbing dan memberikan arahan dalam penyusunan skripsi ini.
4. Novilia Susianawati, S.Pd., selaku Pembimbing Akademik Kelas F angkatan 2010 yang senantiasa memberikan semangat dan arahan sejak awal perkuliahan.
5. Priyono, S.Pd., selaku Kepala SD Al-Islam 2 Jamsaren Surakarta yang telah mengizinkan dan membantu penulis untuk melakukan penelitian.
6. Dian Purwaningsih, S.Pd, selaku sekertaris SD Al-Islam 2 Jamsaren Surakarta yang telah melancarkan penulis dalam melakukan penelitian.
7. Shodik Sunandar Muttaqin. S.Pd, selaku guru mata pelajaran matematika SD Al-Islam 2 Jamsaren Surakarta yang telah banyak memberikan bantuan dan arahan.
8. Semua pihak yang telah membantu penulis dalam penulisan skripsi ini yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Akhirnya semoga skripsi ini bermanfaat bagi para pembaca pada umumnya dan bagi penulis pada khususnya. Kritik dan saran yang sifatnya membangun akan penulis terima.

Wassalamu'alaikum. Wr. Wb.

Surakarta, 28 April 2014

Peneliti,



Faisal Azmi Bakhtiar



## DAFTAR ISI

	Hal
HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN .....	iv
HALAMAN MOTTO .....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR .....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR .....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
ABSTRAK.....	xvi
BAB I    PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	8
C. Pembatasan Masalah .....	9
D. Perumusan Masalah.....	10
E. Tujuan Penelitian.....	11
F. Manfaat Penelitian.....	11
BAB II    LANDASAN TEORI	
A. Hasil Belajar Matematika .....	13
1. Pembelajaran Matematika .....	13
2. Hasil Belajar .....	24
B. Strategi <i>TGT</i> Berbasis <i>Cartoon Art</i> dan Elektro.....	27

	Hal
1. Deskripsi <i>Team Games Tournament</i> .....	27
2. TGT Berbasis <i>Cartoon Art</i> .....	28
3. TGT Berbasis Elektro.....	39
C. Penelitian yang Relevan .....	48
D. Kerangka Penelitian.....	51
E. Hipotesis .....	53
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b>	
A. Tempat dan Waktu Penelitian .....	54
B. Subjek Penelitian .....	55
C. Variabel Penelitian .....	55
D. Teknik Pengumpulan Data .....	58
E. Instrumen Penelitian .....	61
F. Uji Prasyarat Analisis .....	65
G. Teknik Analisis Data .....	68
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</b>	
A. Gambaran Umum Tempat Penelitian .....	72
B. Deskripsi Data .....	80
C. Uji Prasyarat Analisis .....	97
D. Uji Hipotesis .....	100
E. Pembahasan Hasil Analisis Data .....	106
<b>BAB V PENUTUP</b>	
A. Simpulan.....	109
B. Implikasi .....	110
C. Saran.....	110
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	
<b>LAMPIRAN</b>	

## DAFTAR TABEL

	Hal
Tabel 2.1 Ringkasan Penelitian Terdahulu .....	51
Tabel 3.1 Jadwal Rencana Kegiatan Penelitian .....	55
Tabel 4.1 Sanitasi Bangunan .....	74
Tabel 4.2 Daftar Ruang .....	75
Tabel 4.3 Fasilitas tiap ruang .....	75
Tabel 4.4 Ruang Perpustakaan .....	76
Tabel 4.5 Peralatan Laboratorium .....	76
Tabel 4.6 Kondisi Ruang Pimpinan .....	77
Tabel 4.7 Daftar Ketenagaan SD Al-Islam 2 Jamsaren Surakarta .....	78
Tabel 4.8 Jumlah Siswa .....	79
Tabel 4.9 Enam Kartun Pilihan Terbanyak .....	81
Tabel 4.10 Perbandingan Strategi .....	82
Tabel 4.11 Hasil Observasi Pelaksanaan Pembelajaran .....	83
Tabel 4.12 Hasil Uji Keseimbangan .....	87
Tabel 4.13 SK, KD, Indikator .....	87
Tabel 4.14 Hasil Uji Validitas Soal Obyektif .....	89
Tabel 4.15 Perhitungan Mencari r11. ....	90
Tabel 4.16 Data Hasil Belajar Matematika Kelas IV.A .....	93
Tabel 4.17 Pengelompokan Hasil Belajar Matematika Kelas IV.A .....	94
Tabel 4.18 Data Hasil Belajar Matematika Kelas IV.C .....	95

	Hal
Tabel 4.19 Pengelompokan Hasil Belajar Matematika Kelas IV.C .....	96
Tabel 4.20 Hasil Uji Normalitas dengan SPSS 17.0 .....	98
Tabel 4.21 Tabel Kerja untuk Menghitung $X^2_{obs}$ .....	99
Tabel 4.22 Kesimpulan Uji Homogenitas .....	100
Tabel 4.23 Kesimpulan Uji Hipotesis 1 .....	103
Tabel 4.24 Kesimpulan Uji Hipotesis 2 .....	105

## DAFTAR GAMBAR

	Hal
Gambar 2.1 Kerangka Pemikiran .....	52
Gambar 4.1 Grafik Enam Kartun Pilihan Terbanyak .....	81
Gambar 4.2 Grafik Perbandingan Strategi .....	82
Gambar 4.3 Tabel Pengelompokan Hasil Belajar Matematika IV.A .....	95
Gambar 4.4 Tabel Pengelompokan Hasil Belajar Matematika IV.C .....	97

## DAFTAR LAMPIRAN

	Hal
Lampiran 1 Surat Ijin Riset .....	119
Lampiran 2 Surat Ijin Uji Validitas ( <i>Try Out</i> ) .....	120
Lampiran 3 RPP <i>TGT Cartoon Art</i> dan Elektro .....	121
Lampiran 4 Materi Pokok .....	133
Lampiran 5 <i>Try Out</i> .....	136
Lampiran 6 Kunci Jawaban <i>Try Out</i> .....	139
Lampiran 7 Instrumen Hasil Belajar .....	140
Lampiran 8 Kunci Jawaban Instrumen Valid .....	142
Lampiran 9 Indikator Penilaian .....	143
Lampiran 10 Soal-Soal Operasi Hitung Campuran Bilangan Bulat .....	144
Lampiran 11 Kunci Jawaban untuk Soal .....	148
Lampiran 12 Lembar Instrumen Angket .....	149
Lampiran 13 Lembar Observasi .....	152
Lampiran 14 Daftar Pertanyaan Untuk Kegiatan Wawancara .....	158
Lampiran 15 Daftar Nilai Rapor Semester I .....	161
Lampiran 16 <i>Uji Matching</i> .....	165
Lampiran 17 Validitas .....	166
Lampiran 18 Uji Reliabilitas .....	173
Lampiran 19 Data-Data Hasil Pengolahan Angket .....	176
Lampiran 20 Perhitungan Mean, Min, Max, Variansi, Deviasi Baku .....	179

	Hal
Lampiran 21 Perhitungan Mengenai Data Observasi .....	180
Lampiran 22 Uji Normalitas .....	181
Lampiran 23 Uji Homogenitas .....	185
Lampiran 24 Uji T .....	187
Lampiran 25 Uji Z .....	188
Lampiran 26 Tabel Distribusi F .....	189
Lampiran 27 Tabel <i>Value Of Product Moment</i> .....	191
Lampiran 28 Tabel Distribusi T .....	192
Lampiran 29 Dokumentasi Penelitian.....	193
Lampiran 30 Surat Keterangan Melakukan Uji Validitas ( <i>Try Out</i> ) .....	202
Lampiran 31 Surat Keterangan Melakukan Riset .....	203
Lampiran 32 Lembar Bimbingan Skripsi.....	204

## ABSTRAK

### **PERBANDINGAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA DENGAN MENGUNAKAN STRATEGI *TEAMS GAMES TOURNAMENT* BERBASIS *CARTOON ART* DAN ELEKTRO PADA SISWA KELAS IV SEMESTER 2 SD AL-ISLAM 2 JAMSAREN SURAKARTA TAHUN AJARAN 2013/2014**

Faisal Azmi Bakhtiar, A510100256, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Surakarta 2014.

Tujuan dari penelitian ini adalah: 1) Untuk mengetahui adanya perbedaan hasil belajar siswa dengan menggunakan strategi *Team Games Tournament* berbasis *Cartoon Art* dan elektro di kelas IV SD Al-Islam 2 Jamsaren Surakarta. 2) Untuk mengetahui Apakah hasil belajar siswa pada pembelajaran matematika dengan menggunakan strategi *Teams Games Tournament* berbasis *Cartoon Art* lebih baik dari hasil belajar siswa pada pembelajaran matematika dengan strategi *Teams Games Tournament* berbasis elektro di kelas IV SD Al-Islam 2 Jamsaren Surakarta. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen kuantitatif. Subjek dari penelitian ini adalah kelas IVA dan IVC SD Al-Islam 2 Jamsaren Surakarta. Untuk teknik pengumpulan data terbagi menjadi dua yaitu untuk data pokok menggunakan tes dan data pendukung menggunakan angket, dokumentasi, observasi, dan wawancara. Data yang diperoleh dilakukan uji prasarat yang meliputi uji normalitas dan homogenitas. Teknik analisis data pada uji hipotesis pertama yaitu dengan uji-T. berdasarkan uji-T diketahui bahwa  $t_{hitung} < t_{tabel}$  yaitu  $1.69 < 1.998$ . Dengan demikian tidak ada perbedaan hasil belajar siswa dengan menggunakan strategi *Team Games Tournament* berbasis *Cartoon Art* dan elektro di kelas IV SD Al-Islam 2 Jamsaren Surakarta. Untuk uji hipotesis kedua yaitu dengan uji-z. berdasarkan uji-z diketahui bahwa  $z_{hitung} > z_{tabel}$  yaitu  $1.69 > 1.645$ . dengan demikian hasil belajar siswa pada pembelajaran matematika dengan menggunakan strategi *Team Games Tournament* berbasis *Cartoon Art* lebih baik dari hasil belajar siswa pada pembelajaran matematika dengan strategi *Team Games Tournament* berbasis elektro di kelas IV SD Al-Islam 2 Jamsaren Surakarta.

Kata kunci : *Teams Games Tournament, Cartoon art, Elektro, Matematika*